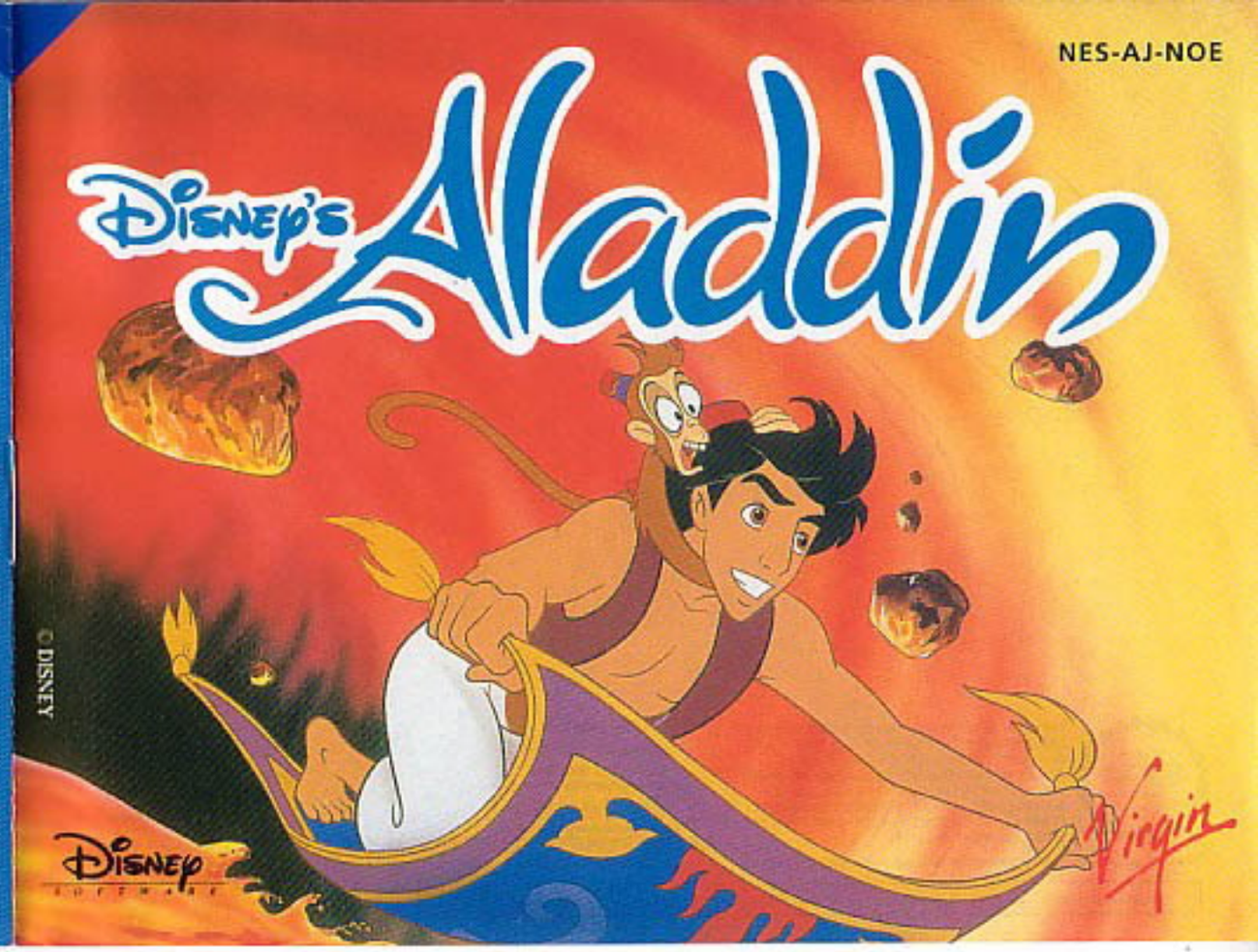
Virgin Interactive Entertainment (Deutschland) GmbH
Borselstrasse 16/B, 22765 Hamburg, Germany

PRINTED IN JAPAN

NES-AJ-NOE

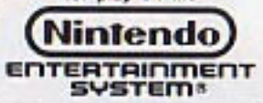
# Disney's Aladdin




© DISNEY

THIS SEAL IS YOUR ASSURANCE THAT NINTENDO® HAS REVIEWED THIS PRODUCT AND THAT IT HAS MET OUR STANDARDS FOR EXCELLENCE IN WORKMANSHIP, RELIABILITY AND ENTERTAINMENT VALUE. ALWAYS LOOK FOR THIS SEAL WHEN BUYING GAMES AND ACCESSORIES TO ENSURE COMPLETE COMPATIBILITY WITH YOUR NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM®

This game is licensed by Nintendo® for play on the




Nintendo and Nintendo Entertainment System are trademarks of Nintendo.

Aladdin © Disney © 1994 Virgin Interactive Entertainment (Europe) Ltd. All Rights Reserved.

## EPILEPSIE-WARNUNG

VOR SPIELBEGINN GUT DURCHLESEN! Bei einem sehr kleinen Prozentsatz von Personen kann es zu epileptischen Anfällen kommen, wenn sie bestimmten Lichteffekten oder Lichtmustern ausgesetzt sind. Manchmal wird bei diesen Personen ein epileptischer Anfall ausgelöst, wenn sie bestimmte Fernsehbilder betrachten oder bestimmte Videosoftware spielen. Falls Sie an Epilepsie leiden, suchen Sie Ihren Arzt auf, bevor Sie Videospiele betreiben. Auch Spieler, die zuvor noch nie einen Anfall hatten, könnten an bisher nicht erkannter Epilepsie leiden. Sollte bei Ihnen einer der folgenden Symptome, wie veränderte Sehkraft, Muskelzuckungen, jegliche Art von unkontrollierten Bewegungen, Bewußtseinsverlust, Desorientierung, Schwindelgefühl und/oder Krämpfe auftreten, so brechen Sie das Spiel SOFORT ab, und suchen Sie einen Arzt auf.

ACHTUNG! Bitte während des Spiels pro Stunde unbedingt eine zehnminütige Pause einlegen, um Gerät und Spieler zu schonen.

GIB GUT AUF DEIN ALADDIN-MODUL ACHT!
Wenn Du Aladdin nicht spielst, solltest Du das Modul in der Schachtel aufbewahren, um Beschädigung zu vermeiden.

- Bringe das Modul nicht mit Wasser, Schmutz oder starker Hitze und Kälte in Berührung. Ein nasses Modul solltest Du vor Gebrauch sorgfältig trocknen.
- Nimm das Modul auf keinen Fall auseinander.
- Du darfst das Modul nicht knicken und keine Gewalt anwenden.
- Ein verschmutztes Modul kannst Du mit einem in Seifenwasser getauchten Lappen vorsichtig abwischen. Benutze aber kein Lampenöl, Verdünnungsmittel oder Alkohol bzw. ähnliche Lösungsmittel.

AUF GEHT'S!
- Stelle Dein NES ein, wie in der Betriebsanleitung beschrieben. Denke daran, daß Aladdin nur von einer Person gespielt werden kann.

- Stecke das Aladdin-Modul bei ausgeschaltetem Gerät mit dem Etikett zu Dir in Dein NES, und drücke es fest nach unten.

- Schalte nun das Gerät EIN. Nach etwa einer Sekunde erscheint der Nintendo-Bildschirm. Sobald der Aladdin-Titelbildschirm zu sehen ist, kannst Du mit dem Spiel beginnen!

- Sollte der Nintendo-Schirm oder Titelbildschirm nicht erscheinen, schalte das Gerät wieder AUS. Versichere Dich, daß Dein NES korrekt eingestellt ist und das Aladdin-Modul richtig eingesteckt wurde, bevor Du den Schalter wieder auf "ON" stellst.

UND DENK DARAN! Achte darauf, daß Dein NES immer ausgeschaltet ist, bevor Du das Aladdin-Modul einsteckst oder herausnimmst.

DAS SPIEL
Der böse Dschafar hat nichts Gutes im Sinn... Er hält Prinzessin Jasmin im Sultanspalast gefangen, und nur Aladdin kann die drohende Katastrophe abwenden! Nutze Aladdins ganzes Repertoire an athletischen Kunststücken, seinen geschickten Umgang mit dem Krummsäbel und seine Fähigkeit, sich selbst den schwierigsten

Situationen anzupassen, um ihn sicher durch 9 actiongeladene Levels zu führen, die auf Schlüsselszenen aus dem Disney-Zeichentrickfilm basieren. Wirst Du damit fertig?

## DER ALADDIN-TITELBILDSCHIRM

Nach dem Mitarbeiterverzeichnis erscheint der Aladdin-Titelbildschirm. Dort siehst Du zwei Optionen, "START" und "OPTIONS" (OPTIONEN), mit einem Schwertzeiger, der angibt, welche von beiden aktiviert ist. Benutze den NES-Controller, um die Optionen wie folgt zu wählen:

- Drücke den R-Knopf (Richtungsknopf) oben oder unten, um den Schwertzeiger von einer Option auf die andere zu bewegen.
- Drücke Knopf A, Knopf B oder den START-Knopf, um die Option zu wählen.

START: Wähle diese Option, um das Spiel zu beginnen.
OPTIONS: Damit rufst Du den Optionsbildschirm auf.

## DER OPTIONSBILDSCHIRM

Hier siehst Du vier neue Optionen. Nur auf diesem Bildschirm blinkt die gewählte Option auf.

- Drücke den R-Knopf oben oder unten, um Dich von einer Option zur anderen zu bewegen.
- Drücke Knopf A, um die blinkende Option zu ändern oder auszuwählen.

DIFFICULTY: NORMAL (SCHWIERIGKEITSGRAD: NORMAL) Statt dieser Vorgabe kannst Du auch "PRACTICE" (ÜBUNG) oder "DIFFICULT" (SCHWIERIG) wählen. Diese Option legt fest, wie viele Aladdin-Figuren und Äpfel zu Spielbeginn zur Verfügung stehen. Wähle "PRACTICE", um mit 6 Aladdin-Figuren und 15 Äpfeln zu beginnen, "NORMAL" für 4 Aladdin-Figuren und 10 Äpfel oder "DIFFICULT" für nur 3 Aladdin-Figuren und 5 Äpfel (genau die richtige Herausforderung für erfahrene Spieler).

MUSIC IS: ON (MUSIK IST: AN) Du kannst auch "OFF" (AUS) wählen, wenn Du die Musik aus dem mit einem Oskar ausgezeichneten Filmsoundtrack nicht hören möchtest.

SOUND FX ARE: ON (SOUNDEFFEKTE SIND: AN) Wähle "OFF" (AUS), wenn Du keine Lust auf die Geräuschuntermalung während des Spiels hast.

EXIT (AUSGANG) Damit kehrst Du zum Titelbildschirm zurück.

Beachte, daß zwischen den einzelnen Spielszenen die Handlung durch kurze Beschreibungen erläutert wird.

- Drücke START, um diese Beschreibungen zu überspringen.



## DER BILDSCHIRM WÄHREND DES SPIELS

ALADDINS GESUNDHEIT: Der Rauch aus der Lampe steht für Aladdins Energiestatus. Aladdin verliert Energie, wenn er von einem Gegner getroffen wird oder etwas Unangenehmes berührt. Ist seine gesamte Energie verbraucht, verlierst Du eine Aladdin-Figur. Denk daran, daß Du während des Spiels zusätzliche Gesundheitspunkte sammeln kannst.

VERBLEIBENDE ALADDIN-FIGUREN: Du beginnst mit 3, 4 oder 6 Figuren, je nach dem auf dem Optionsbildschirm gewählten Schwierigkeitsgrad (DIFFICULTY). Du verlierst eine Aladdin-Figur, wenn seine Gesundheit den Nullpunkt erreicht. Hast Du alle Aladdin-Figuren verloren, dann ist das Spiel für Dich zu Ende (Game Over), es sei denn, Du hast einen Wunsch frei (siehe WÜNSCHE EINSETZEN) auf Seite ??). Auch zusätzliche Aladdin-Figuren kannst Du während des Spiels finden.

DEINE PUNKTZAHL: Du gewinnst Punkte, wenn Aladdin bestimmte Aufgaben löst, also zum Beispiel Gegner aus dem Weg räumt, Spezialgegenstände sammelt usw. Auch Bonuspunkte gibt es, aber die mußt Du erstmal finden!

ÜBRIGE ÄPFEL: Zeigt an, mit wie vielen Äpfeln Aladdin seine Gegner noch bombardieren kann.

## SO SETZT DU ALADDINS BEWEGUNGEN EIN

Nimm Dir in der ersten Etappe Zeit, um Dich mit der Steuerung von Aladdin vertraut zu machen.

### LAUFEN

- Drücke den R-Knopf links oder rechts, um Aladdin in diese Richtung laufen zu lassen.

### SPRINGEN

- Drücke Knopf A, wenn Aladdin gerade nicht nach links oder rechts läuft, damit er gerade nach oben springt. Je länger Du Knopf A gedrückt hältst, desto höher springt Aladdin.
- Drücke den R-Knopf links oder rechts, während Aladdin in der Luft ist, um ihn in die entsprechende Richtung zu lenken.
- Halte den R-Knopf links oder rechts gedrückt, und betätige Knopf A, um Aladdin in diese Richtung springen zu lassen.

### DUCKEN

- Drücke den R-Knopf unten, wenn Aladdin stillsteht, damit er sich duckt.

Die Kunst des Säbelkampfes... und des Apfelwerfens!

Beachte, daß Aladdin nur dann seinen Krummsäbel einsetzt, wenn ihm die Äpfel zum Werfen ausgegangen sind.
· Drücke Knopf B, damit Aladdin seinen Säbel benutzt oder Äpfel in Blickrichtung wirft. Er kann beide Waffen auch einsetzen, wenn er sich duckt, aber nicht, während er in der Luft ist. Drücke SELECT, um zwischen Krummsäbel und Äpfeln umzuschalten.

## AN SEILEN HOCHKLETTERN

Aladdin kann an jedem Seil hochklettern, das er findet. Spring einfach auf das Seil, und drücke den R-Knopf oben, um es zu greifen. Auch am Seil hängend kann Aladdin seinen Krummsäbel benutzen oder mit Äpfeln werfen. Um vom Seil wieder herunterzukommen, spring nach links oder rechts - aber guck zuerst, wo Du landest!

· Drücke den R-Knopf oben oder unten, wenn Aladdin an einem Seil hängt, um ihn in die jeweilige Richtung klettern zu lassen.

## HALT!

Es empfiehlt sich, für jede Stunde Spielzeit eine kurze Pause einzulegen. Wenn Du gerade mitten in einer Etappe steckst und Dein NES nicht ausschalten willst, dann halte doch einfach die Handlung an!

· Drücke START während des Spiels, um die Handlung zu stoppen. Daraufhin erscheint das Wort "PAUSED!".
· Drücke START, während das Spiel angehalten ist, um es wieder aufzunehmen.

## ALADDINS MAGISCHE WELT

Es folgt eine kurze Beschreibung der Dinge, die Dir in den 9 aufregenden Etappen begegnen.

DIE STRAßE IN AGRABAH: Die bewaffneten Wachen des Sultans findest Du hier wie Sand am Meer. Tritt nicht auf die glühenden Kohlen, und nimm Dich vor fallenden Körben und hinterlistigen Messer-Jongleuren in acht.

DIE WÜSTE: Aua, der Sand ist heiß! Arbeite Dich langsam vor, und rechne auch hier mit den Wachen des Sultans.

DIE DÄCHER VON AGRABAH: Diese Etappe kannst Du nur abschließen, wenn Du die schwebenden Flöten findest und Ihre Zauberkraft zu Deinem Nutzen einsetzt. Wieder machen Dir die Wachen des Sultans Ärger, und Razul, der Hauptmann der Wache, muß besiegt werden, wenn Aladdin entkommen will. Besonders hilfreich sind die Fahnenstangen und Seile!

DER KERKER DES SULTANS DSCHAFARS: Lieblingsplatz zur "Unterhaltung" seiner "Gäste". Achte auf die Fledermäuse, Spieße und schwingenden Eisenkugeln, und verzweifle nicht gleich, wenn Dich die beweglichen Plattformen immer wieder "abblitzen" lassen - hier kommt es auf das richtige Timing an!
DIE HÖHLE DER WUNDER: Das ist sie doch wirklich, oder? Schätze überall - und Ärger genauso, denn die Shiva-Statuen sind gerissen. Du mußt die Lampe mit dem Flaschengeist finden, wenn Aladdin sicher aus der Höhle kommen soll.



DIE FLUCHT: Die Höhle steht kurz vor dem Einsturz, und überall bricht feurige Lava aus. Kannst Du Dich vor den Feuerbällen in Sicherheit bringen?

DER RITT AUF DEM FLIEGENDEN TEPPICH: Ein fliegender Teppich ist genau das Richtige, um sich vor brodelnden Lavaströmen zu retten. Achte auf die Hand des Flaschengeistes, die Dir den besten Fluchtweg durch die großen Felsblöcke weist.

DER SULTANSPALAST: Laß die Flamingos krächzen, um über die Seerosenblätter zu gehen, und fall ja nicht ins Wasser, denn Aladdin kann nicht schwimmen! Die Palastwachen sind überall, also Vorsicht! Nutze die Seile, und achte auf die Falltür, die in Dschafars Gemächer führt.

DSCHAFARS PALAST: Fast ist schon das Ende in Sicht, aber wird es Dir gelingen, den Fallen auf Deinem Weg auszuweichen? Und bist Du geschickt genug, die Palastwachen zu schlagen? Na los, Du wirst es schon packen!

## DER BONUSAUTOMAT DES FLASCHENGEISTES

Der Bonusautomat des Flaschengeistes ist ein einfaches Glücksspiel, bei dem Du Preise gewinnen kannst - doch Du hast nur einen Versuch pro Flaschengeist-Chip, den Du im Spiel findest. Die Preise siehst Du (sehr kurz) im Mund des Flaschengeistes. Du kannst einen Edelstein, 5 Äpfel oder eine zusätzliche Aladdin-Figur gewinnen, aber wenn Dschafars Kopf erscheint, verlierst Du alle Flaschengeist-Chips, die Du noch hast.

· Drücke Knopf A oder B, um einen Preis zu wählen.

## WÜNSCHE EINSETZEN

Bevor Du Wünsche einsetzen kannst, mußt Du sie beim Straßenhändler kaufen. Diese Wünsche haben eine Funktion: Du kannst das Spiel zu Beginn der Etappe fortsetzen, in der Du Deine letzte Aladdin-Figur verloren hast, und mußt nicht wieder ganz zum Anfang zurück.

## DER STRASSENHÄNDLER

Er verkauft Spezialgegenstände an seinem Stand, den er speziell für Aladdin öffnet. Doch Du mußt den Straßenhändler mit Edelsteinen bezahlen, also sorge dafür, daß Du genug besitzt! Eine zusätzliche Aladdin-Figur kostet 5 Edelsteine, ein Wunsch kostet 10. Das ist doch echt preisgünstig, oder?

· Drücke den R-Knopf oben, um den Spezialgegenstand zu kaufen, der vor Aladdin liegt.

## SPEZIALGEGENSTÄNDE

Um Aladdin bei seinem Abenteuer zu helfen, mußt Du die folgenden Gegenstände aufheben, wenn Du sie findest.

ÄPFEL: Davon liegen sehr viele herum, sie gehen Aladdin also nicht so schnell aus.

FLÖTEN: Diese Schlangenbeschwörer-Instrumente aktivieren Zauberseile. Um die Flöten zu finden, mußt Du nur den Musiknoten folgen.

HERZEN: Sie stärken Aladdins Gesundheit.

ALADDIN-KOPF: Eine zusätzliche Aladdin-Figur gehört Dir.

EDELSTEINE: Mit diesen glitzernden Steinchen kannst Du beim Straßenhändler zusätzliche Aladdin-Figuren und Wünsche kaufen.

FLASCHENGEIST-CHIP: Deine Chance, den Bonusautomaten des Flaschengeistes zu benutzen, wenn Du eine Etappe abgeschlossen hast. Je mehr Chips Du aufsammelst, desto mehr Chancen am Glücksautomaten stehen Dir offen.

SCHWARZE LAMPE: Sie explodiert und beseitigt dabei alle Gegner, die auf dem Bildschirm zu sehen sind.

VASE: Eine besondere Markierung. Wenn Aladdin eine davon berührt, dreht sie sich und registriert seine Position in dieser Etappe. Wenn Du nun eine Aladdin-Figur verlierst, aber noch andere hast, wird das Spiel nicht am Anfang wieder aufgenommen, sondern bei der letzten berührten Vase!

SKARABÄUS-TEILE: Wenn Du zwei Teile findest, aus denen Du einen ganzen Skarabäus-Käfer zusammensetzen kannst, erhältst Du Zugang zur Höhle der Wunder.

DIE LAMPE: Sie steht in der Höhle der Wunder und besitzt magische Kräfte - sieh also zu, daß Dschafar sie nicht in seine gierigen Finger kriegt.

## SPEZIAL-KULISSEN

Einige Bestandteile der Hintergrundkulissen erfüllen einen bestimmten Zweck, der offenbar wird, wenn Aladdin sie nutzt.

FAHNENSTANGEN: Manche von ihnen glänzen, und wenn Aladdin auf eine davon springt, erreicht er ungeahnte Höhen!

ZAUBERSEILE: Sie erheben sich hoch in die Luft, wenn Aladdin sich daran festhält, können aber nur aktiviert werden, wenn er eine magische Flöte aufhebt. Um Dir ein Zauberseil zu greifen, spring einfach darauf, wie auf ein normales Seil. Auch das Abspringen funktioniert wie bei jedem anderen Seil.

WÄSCHELEINEN: Aladdin kann sich daran entlanghangeln, indem Du ihn einfach in die entsprechende Richtung bewegst. Um die Wäscheleine wieder zu verlassen, spring einfach davon ab. Es gibt auch andere Bestandteile der Kulissen, die die gleiche Funktion erfüllen wie die Wäscheleinen.

## SPIELTIPS

- Versuche in der Straße von Agrabah die Wachen des Sultans dazu zu bringen, über die glühenden Kohlen zu gehen.
- Timing ist alles, wenn Du den Messer-Jongleur mit Äpfeln bewirfst.
- Manchmal findet man in den Wipfeln der Palmen nicht nur Kokosnüsse.
- Auf den Dächern von Agrabah besitzt Gazzim, der Dieb, einen interessanten Gegenstand - aber erstmal mußt Du diese diebische Elster finden!



- Es ist manchmal einfacher, Gegner zu überspringen, als mit ihnen zu kämpfen.
- Dir sitzt keine Uhr im Nacken, also laß Dir Zeit beim Durchlaufen der Etappen. Wer weiß? Vielleicht findest Du etwas Interessantes, wo Du es am wenigsten vermutet hättest.

*Dieses Produkt ist mit einer Garantie entsprechend den gesetzlichen Bestimmungen Ihres Landes versehen. Ihre übrigen gesetzlichen Rechte werden hiervon nicht berührt. Virgin Interactive Entertainment behält sich das Recht vor, jederzeit und ohne vorherige Ankündigung Veränderungen oder Ueberarbeitungen an dem in diesem Handbuch beschriebenen Produkt vorzunehmen. Virgin Interactive Entertainment übernimmt keinerlei ausdrückliche oder implizierte Garantie bezüglich dieses Handbuchs, seiner individuellen oder handelsüblichen Qualität oder Eignung für einen bestimmten Zweck.*